

BAB I

PENDAHULUAN

Pengembangan media pembelajaran yang menarik, inovatif, dan inspiratif sangat diperlukan untuk membantu proses pembelajaran guna meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian ini berfokus pada proses pengembangan dan keefektifan media permainan kartu kuartet matematika materi lingkaran untuk siswa kelas VIII SMP. Oleh karena itu, pada bab ini akan dibahas mengenai latar belakang, rumusan masalah, tujuan, batasan masalah, dan manfaat penelitian ini.

1.1 Latar Belakang

Hasil survei PISA (*Programme for International Students Assessment*) tahun 2015 menyatakan bahwa pencapaian siswa sekolah menengah di Indonesia dalam matematika masih tergolong rendah dengan rata-rata skor pencapaian 386, padahal rata-rata skor OECD adalah 490 (OECD, 2016). Hal tersebut dapat diketahui dari persentase siswa SMP yang menganggap matematika merupakan materi yang sulit dipahami, membingungkan, membosankan, memiliki banyak rumus sebanyak 52,63% serta 17,46% siswa SMP kurang menyukai guru matematika dengan alasan guru menjelaskan materi terlalu cepat dengan suara serta tulisan yang cenderung kecil dan suasana belajar yang tegang dan kaku (Zusmelia, Irwan, Ramadoni & Anggela, 2017). Kesiapan guru dalam merencanakan pembelajaran juga belum maksimal terutama terkait pembuatan perangkat pembelajaran (Mardati & Wangid, 2015).

Pembelajaran matematika SMP bertujuan agar siswa memiliki pemahaman konsep dan dapat digunakan dalam kehidupan sehari-hari dengan menerapkan prosedur matematika melalui pengalaman belajar (Kemendikbud, 2017). Salah

satu pokok bahasan dalam matematika SMP adalah materi lingkaran, namun materi tersebut dianggap sulit oleh siswa. Menurut hasil penelitian yang dilakukan oleh Imawati (2016) menunjukkan bahwa kesulitan belajar matematika yang dialami siswa SMP pada materi lingkaran dikarenakan oleh beberapa faktor, antara lain yaitu kesulitan dalam menggunakan rumus, cara belajar siswa dan kemampuan mengingat dari siswa. Budiman (2014) juga mengungkapkan bahwa akibat dari proses pembelajaran konvensional, kelemahan siswa terdapat dalam menyelesaikan permasalahan terkait menentukan panjang jari-jari, tali busur, luas juring, dan luas tembereng.

Pembelajaran konvensional bersifat *teacher oriented*, artinya guru cenderung memberikan informasi sebanyak-banyaknya kepada siswa, sedangkan siswa hanya mendengar, mencatat, membuat rangkuman materi, kemudian mengerjakan soal (Siregar, Wardani, & Hatika, 2017). Suasana kelas dengan metode konvensional ditambah tanpa adanya media pendukung akan cenderung membosankan dan berpengaruh pada keaktifan siswa (Setiyorini & Abdullah, 2013). Padahal, menurut Permendikbud No.103 Tahun 2014 dan Permendikbud No.16 tahun 2007, guru dituntut kreatif dan inovatif untuk mengadakan pembelajaran yang interaktif, inspiratif, menyenangkan, serta memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif.

Salah satu upaya untuk menciptakan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan, guru dapat menggunakan media sebagai wahana dalam menyampaikan informasi atau pesan pembelajaran yang diharapkan dapat membantu guru dalam meningkatkan pemahaman belajar siswa (Amir, 2016). Penggunaan media dapat menjadikan proses pembelajaran menjadi lebih jelas,

menarik, dan interaktif serta dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar (Falahudin, 2014). Permainan dapat digunakan sebagai media pendukung pembelajaran yang memiliki aspek positif yaitu siswa merasa santai dalam belajar dan dapat mengetahui konsep melalui permainan yang dimainkan (Rahmatin & Khabibah, 2016). Wahyuni & Hidayah (2016) menambahkan bahwa kelebihan media permainan yaitu memungkinkan adanya partisipasi aktif dari siswa untuk belajar sehingga akan membuat siswa merasa senang dan lebih termotivasi untuk belajar lebih giat.

Prasetya & Khabibah (2016) mengungkapkan bahwa permainan kartu dapat digunakan dalam pembelajaran dengan materi yang bersifat konseptual dan memerlukan tingkat hafalan dan pemahaman yang tinggi. Permainan kartu juga dapat membantu merangsang daya pikir siswa untuk berpikir menggunakan logika (Hestuaji, A, & Riyadi. 2013). Kartu kuartet merupakan salah satu permainan anak-anak yang dimainkan dengan aturan pada setiap bermainnya.

Permainan kartu kuartet merupakan permainan yang terdiri dari beberapa kartu bergambar yang berisi keterangan berupa tulisan yang menerangkan gambar tersebut (Budiarti & Sadikin, 2015). Kartu kuartet sebagai media memiliki kekhususan dan keunikan dari sisi bentuk permainannya yang bersifat kompetitif dan menarik (Karsono, Sujana, Daryanto, & Yustinus, 2014). Sesuai dengan teori perkembangan kognitif Piaget, siswa SMP dengan rata-rata usia 11 tahun ke atas berada pada tahap *games with rules & sports* artinya bermain dilakukan dengan aturan namun anak tetap menikmati permainan serta menginginkan hasil yang terbaik (Rahmatin & Khabibah, 2016).

Kartu kuartet merupakan media visual gambar garis karena media yang dihasilkan berupa teks, grafik, maupun gambar yang ditampilkan di dalam kartu disertai ringkasan teks materi yang disampaikan (Setiyorini & Abdullah, 2013). Penggunaan media pembelajaran yang bersifat visual dapat membantu siswa belajar dalam keadaan senang, mempunyai perhatian, dan kemauan terhadap pelajaran yang diminati (Laksono, Ariyati, & Santoso, 2014). Arsyad (2014) juga mengungkapkan bahwa media visual dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan.

Berdasarkan uraian di atas, maka penelitian ini akan mengembangkan media permainan kartu kuartet matematika lingkaran pada siswa kelas VIII SMP yang layak dan efektif. Oleh karena itu, peneliti menyusun judul Pengembangan Media Permainan Kartu Kuartet Matematika pada Materi Lingkaran Untuk Siswa Kelas VIII SMP.

1.2 Rumusan Masalah

Proses pembelajaran diharapkan berlangsung secara menyenangkan dan menarik bagi siswa. Guru sebagai pengajar dituntut untuk kreatif dalam mengembangkan suatu media pembelajaran. Salah satu pengembangan media pembelajaran yang menarik yaitu media permainan kartu kuartet matematika.

Rumusan masalah berkaitan dengan fokus perhatian yang akan diteliti dalam penelitian ini. Mengacu pada latar belakang yang sudah dipaparkan, maka rumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana proses pengembangan media permainan kartu kuartet matematika lingkaran untuk siswa kelas VIII SMP ?

2. Bagaimana keefektifan media permainan kartu kuartet matematika lingkaran untuk siswa kelas VIII SMP?

1.3 Tujuan Penelitian

Media visual permainan kartu kuartet digunakan untuk memahami konsep dan menganalisa materi lingkaran. Tujuan penelitian adalah sesuatu yang ingin dicapai setelah penelitian dilaksanakan sebagai jawaban atas permasalahan yang telah dirumuskan. Sesuai rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Menjelaskan proses pengembangan media permainan kartu kuartet matematika lingkaran untuk siswa kelas VIII SMP.
2. Mengetahui keefektifan media permainan kartu kuartet matematika lingkaran untuk siswa kelas VIII SMP.

1.4 Pembatasan Masalah

Batasan masalah adalah ruang lingkup masalah atau upaya membatasi ruang lingkup masalah yang terlalu luas atau lebar. Pembatasan masalah dilakukan agar penelitian terarah, terfokus, dan tidak meluas. Oleh karena itu, pada penelitian ini dibatasi pada proses pengembangan dan keefektian media permainan kartu kuartet matematika untuk materi lingkaran.

Media yang dinyatakan layak setelah divalidasi akan diujicobakan kepada siswa kelas VIII SMP serta dianalisis keefektifannya. Keefektifan media dinilai dengan melihat hasil respon siswa dan hasil ketuntasan belajar siswa. Media dinyatakan efektif jika tingkat respon siswa minimal berkategori positif dan 50% atau lebih siswa uji coba terbatas tuntas belajar.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian pengembangan media permainan kartu kuartet matematika ini diharapkan mampu memberikan manfaat secara teoritis maupun praktis. Adapun manfaat secara teoritis penelitian ini yaitu diharapkan dapat memberikan sumbangan ilmu pengetahuan dalam pengembangan media pendidikan serta manfaat secara praktis penelitian ini dapat digunakan sebagai alternatif dalam menyelesaikan suatu permasalahan dalam bidang pendidikan. Pelaksanaan penelitian ini memberikan manfaat secara praktis yaitu dapat menimbulkan aktifitas belajar yang lebih menarik dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga kondisi belajar yang demikian mampu meningkatkan hasil belajar siswa, membantu dalam peningkatan kualitas pendidikan sekolah khususnya pelajaran matematika dengan cara pengoptimalan media pembelajaran, dan dapat memberikan kebermanfaatan permainan kartu kuartet sebagai media pembelajaran matematika lingkaran serta dapat menginspirasi peneliti lainnya.